



VICTIM

Rule Book

MORNING NEWS

FRIDAY, MARCH 13, 2020



SOUTHWOOD



“ Crash aérien mystérieux ”

Un avion-cargo, transportant des artefacts antiques destinés à la Vente aux Enchères Internationale qui aura lieu à la mi-avril, a perdu le contact pour des raisons inconnues et s'est écrasé dans la forêt. Avec l'appui du gouvernement, l'organisateur de la vente aux enchères a imposé un black-out médiatique et l'évacuation forcée de la zone avant d'envoyer une équipe de secours à la recherche de survivants. Cependant, le véritable objectif de cette équipe de secours est de retrouver les artefacts disparus.

"Rolita Coinson", une jeune femme de 19 ans, était sans nouvelles de son père, le président de la société responsable du transport des artefacts et de l'organisation de la vente, depuis le jour du crash. Elle fouilla son bureau pour trouver des indices et tenta de contacter son entreprise, sans succès.

"Lucien Richman", le meilleur ami de Rolita, lui fit part d'informations qu'il avait reçu de la part de "Anya Mesaratree", une étudiante à l'université et journaliste stagiaire qui suivait l'affaire. Il y avait aussi une photo datant du mois dernier, montrant M. Coinson en train d'embarquer dans un avion. Anya le soupçonnait de se rendre sur le site du crash.

Rolita était très inquiète pour son père. Désespérée, elle demanda de l'aide à "Diego Samuel". Il était le fils de la gouvernante de la famille et travaillait comme mécanicien d'aéronefs pour Coinson. Elle lui raconta tout ce qu'elle savait et lui montra les documents d'Anya. Diego accepta de l'aider car il se sentait redevable de M. Coinson, qui avait toujours pris soin de sa famille.

Diego était chargé par l'entreprise d'apporter des fournitures au camp de sauvetage dans la forêt quelques jours plus tard. Il fit entrer clandestinement Rolita, Lucien et Anya dans la soute de l'avion en partance pour le camp de l'équipe de sauvetage.

Après que l'avion eut atterri au camp, Diego fut surpris par des gardes armés alors qu'il faisait sortir Rolita et ses amis de la soute de l'avion. Diego tenta de s'interposer mais un des gardes l'assomma. Pressée par les questions des garde, Rolita révéla qu'elle était la fille de M. Coinson. Un des gardes contacta immédiatement un des cadres supérieurs de l'entreprise pour lui faire part de cette information. Le cadre ordonna alors à ses subordonnés de placer Rolita et ses amis sous garde en attendant un hélicoptère de transport qui les ramènera chez eux.

Les gardes les emmenèrent ensuite dans la tente médicale du camp, où ils rencontrèrent "Vivian Cheng", un des médecins du camp. Soudain, alors que Vivian soignait Diego, la sirène d'alarme du camp se déclencha. Les cris déchirants venant de l'extérieur étaient si forts qu'on pouvait les entendre malgré le bruit assourdissant de la sirène. Rolita et ses amis coururent hors de la tente pour découvrir ce qu'il se passait. Tout autour d'eux, des gens couraient et hurlaient de peur et les gardes qui devaient les surveiller avaient disparu. Vivian sentait était très troublée par ce qu'elle voyait et se demandait ce qui avait bien pu causer cette situation

Soudain, un grand soldat en uniforme se précipita vers eux et les emmena se cacher dans la soute de l'avion. Quand tout le monde eut retrouvé son calme, le jeune soldat se présenta : "Sean Andre". Sean avait reçu l'ordre direct de M. Coinson de protéger Rolita. Rolita fut folle de joie en apprenant que son père était toujours en vie et demanda à Sean des nouvelles de son père. Mais tout ce qu'il put lui dire fut qu'il avait reçu plus tôt un message du président lui disant qu'il devait protéger Rolita et ses amis. Il pensa au départ que c'était une blague jusqu'à ce qu'il apprenne qu'elle était effectivement au camp, sous la tente médicale. Quand il entendit l'alarme et les cris d'hystérie, Il courut sans attendre.

A l'extérieur, les cris faiblirent puis s'éteignirent. Tout le monde quitta la soute pour retourner au camp. Des corps de soldats gisaient partout. Vivian essaya de trouver des survivants, mais en vain, se faisant, elle se rendit compte que leur mort n'avait pas pu être causée par des animaux sauvages. Tous les dispositifs de communication, les antennes et les équipements étaient détruits. Sean leur apprit qu'il y avait un bunker construit par le gouvernement à proximité. Ils allaient devoir travailler ensemble pour le trouver le plus vite possible. Sinon, ils allaient sûrement partager le funeste sort du personnel du camp.



Présentation

Dans ce jeu de plateau horrifique, vous devrez coopérer pour trouver le bunker dans la forêt et échapper aux Démons. Une partie dure entre 40 et 90 minutes et peut se jouer de 2 à 6 joueurs, avec des règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs. Chaque joueur commence la partie avec un personnage spécialement doué dans un domaine, tel que pour s'orienter, trouver des objets, se soigner ou décoder. Les joueurs devront donc réfléchir ensemble et se répartir les tâches judicieusement afin de se mettre à l'abri avant qu'il ne soit trop tard. Cependant, au cours du jeu, un des joueurs se fera posséder par une force maléfique. Son objectif deviendra d'éliminer les autres joueurs ou de les empêcher de s'échapper. Les joueurs restants devront faire leur possible pour surmonter ce nouvel obstacle et s'échapper de cette forêt maudite.

Composants

40 Tuiles « Terrain »	5 Dés « Victime » (D6)	6 Cartes Malédiction	1 Jeton « Balle de Pistolet »	2 Jetons « Herbe »	6 Jetons « Chiffre »
6 Tableaux de bord « Victime »	1 Dé « Démon » (D6)	24 Marqueurs	1 Jeton « Lien Intelligent »	2 Jetons « Boîte noire »	8 Jetons « Symbole »
6 Tableaux de bord « Démon »	1 Dé « Démon » (D10)	12 Jetons « Blessure »	1 Jeton « Analyse du Terrain »	6 Jetons jaunes	10 Jetons « Entrée »
6 Figurines « Victime »	22 Cartes « Objets »	6 Jetons « Décodeur »	1 Jeton « Auto-soin »	6 Jetons rouges	1 Plateau « Bunker »
6 Figurines « Démon »	25 Cartes « Evènements »	3 Jetons « Marteau »	1 Jeton « Tir »	6 Jetons violets	1 Livre de règles

Mise en place

1. Chaque joueur choisit une Victime (Rolita, Diego, Vivian et Lucien sont recommandés pour les nouveaux joueurs) et prend le tableau de bord, l'objet de départ et le jeton de capacité spéciale correspondant. Il place ensuite un marqueur sur la valeur de départ de chaque caractéristique du tableau de bord de la Victime choisie.



3. Choisir au hasard 5 tuiles « Terrain » sans les regarder et les mélanger avec la tuile « Bunker ». Répartir ces tuiles en deux piles de taille égale face cachée. Mélanger les 39 tuiles restantes, face cachée, et les répartir en deux piles de taille équivalente. Placer ensuite une pile des tuiles préparée au départ sous chacune de ces piles.



2. Placer la tuile « Terrain » de départ (« Start Tile ») face visible au centre de la table et y placer les figurines des Victimes choisies.



4. Mélanger séparément les cartes « Evènements » et « Objets », les jetons « Chiffre », « Symbole » et « Entrée » et les placer face cachée sur la table. Puis, prendre la carte « Darkness » sous la pile des cartes « Evènements ».



Mode 2-3 joueurs

Chaque joueur choisit 2 personnages. Le jeu est identique à une partie normale, sauf pour la phase « Malédiction ». A 2 joueurs, l'autre Victime du joueur possédé est récupérée par l'autre joueur (qui contrôle donc 3 Victimes). A 3 joueurs, l'autre Victime du joueur possédé est éliminée du jeu. Les conditions de victoire sont décrites en page 6.

Tableaux des personnages

2 Agility | Run ⏱

1 2 3 4

4 Intelligence | Decode ⏱, Heal ⏱

1 2 3 4

7 Active **Ground Analyze** ⏱
gives a Ground Analyze token to one of the Victims. They can pass all Test tiles 1 turn.

2 Main Action | 2 ⏱ per turn
Decode 🎲 1 token / Heal 🎲 1 wound / Run / Search 🎲 1 item, 🎲 2 items / Hide 🎲 1 turn / Active skill / Enter password

11 Equipment Slot

12 Starter item card : Flashlight

3 Vitality | Defend

1 2 3

5 Luck | Search ⏱, Hide ⏱

1 2 3 4

8 Passive **Photo Flash**
Anya may look at the top 3 Map tiles on a single Map pile and put them back pile in any order.

10 Sub Action | without losing ⏱
Give items / Use items / Equip items / Pick Defend / Passive skill (Status Requires)
Test Tile : X (Point) ≥ Test Status

Anya Mesaratree
The Reporter

1. Jeton « Blessure » : Placer un jeton sur le tableau de bord de la Victime chaque fois qu'elle reçoit une blessure.
2. AGI : Nombre de dés pour Courir.
3. VIT : Nombre de dés pour Se Défendre.
4. INT : Nombre de dés pour Décoder et Soigner

5. LUK : Nombre de dés pour Chercher et Se Cacher.
6. Jeton de compétence: certaines compétences de la victime ont un jeton de compétence. Après avoir utilisé la compétence, placez le jeton compétence sur le plateau de la victime.

7. Compétence active : Dépenser un point d'Action pour utiliser une Compétence active. Cette Compétence peut être utilisée sur la Victime elle-même ou sur un autre Victime située sur la même tuile ou une tuile adjacente reliée par un chemin.
8. Compétence passive : Peut être utilisée sans dépenser de point d'Action après avoir rempli certaines conditions.

9. Actions Principales : Description des Actions Principales.
10. Sous-Actions : Descriptions des Sous-Actions.
11. Emplacements d'Equipements : carte « Objets » maximum.
12. Emplacement d'Objet de Départ

13 Passive Skill **Blood Smell**
If there is currently a Victim with at least 1 Wound (in the game), the Werewolf may re-roll his dice when he performs Hunt or Attack.
🎲 : Upgrade the Evil's dice.

15 Active Skill **Double Slash**
The Werewolf attacks a Victim on the same tile twice.
ATK+1 🎲 : Attacks 3 times instead.

17 Main Action | 2 ⏱ (6 🎲 +1 ⏱)
Hunt / Attack / Active Skill / Death Skill

18 Sub Action | without losing ⏱
Passive Skill / Gain Stamina / Upgrade

14 Active Skill **Target**
Place the Target 🎲 on 1 Victim on the same tile, then he attacks that Victim. If the Victim with the Target performs Run, he may Hunt immediately.
ATK+1 🎲 : Target more than 1 Victim.

16 Death Skill **Wolf Bite**
The Werewolf enslaves a Critically Injured Victim on the same tile. The Enslaved 🎲 is placed on the Victim's board. They are now on the Evil's side. They can only Hunt and Attack.

18 Rage | +1 Rage | Use 2 rage get 🎲
0 1 2 🎲 +1 ⏱ next turn

19 Endurance du Démon

20 Jeton jaune

21 Jeton rouge

22 Jeton violet

THE WEREWOLF

13. Compétence Passive : Compétence qui affecte une Action de Chasse ou d'Attaque. Amélioration : Le D6 du démon est amélioré en D10 (peut être amélioré une seule fois).
14. Coup spécial 1 : Dépenser 1 Point d'Action et 1 Marqueur d'Endurance pour utiliser une cette capacité. Le niveau d'Attaque est indiqué. Amélioration : La puissance d'Attaque augmente de 1 et acquisition d'un Effet Spécial (peut être amélioré plusieurs fois).
15. Coup spécial 2 : Dépenser 1 Point d'Action et 1 Marqueur d'Endurance pour utiliser une cette capacité. Le niveau d'Attaque est indiqué. Amélioration : La puissance d'Attaque augmente de 1 et acquisition d'un Effet Spécial (peut être amélioré plusieurs fois).


16. Coup fatal : Dépenser un point d'Action et 3 points de Rage pour déclencher un Coup fatal. Ne peut cibler qu'une Victime Gravement blessée.
17. Actions Principales et Sous-Actions : Description des Actions Principales (Pour une partie à 6 joueurs, le Démon a droit à 3 Points d'Action) et des Sous-Actions.
18. Rage du Démon : Augmenter de 1 le niveau de Rage quand une Victime est Gravement Blessée, ou si une attaque ou une Compétence Active du Démon échoue. Si, au début du tour du Démon, sa Rage est au niveau maximum de 3, le Démon gagne un point d'Action supplémentaire.

19. Endurance du Démon : Quand le démon gagne un point d'Endurance, le placer sur le Tableau de bord.
20. Jeton jaune : utiliser pour Marquer un effet affaiblissant ou spécial d'une Compétence de Démon selon description sur le tableau de bord.
21. Jeton rouge : utiliser pour Marquer un effet affaiblissant ou spécial d'une Compétence de Démon selon description sur le tableau de bord.
22. Jeton violet : Placer sur une Compétence pour l'améliorer. Dépenser 2 niveaux de rage pour obtenir un jeton violet sans coût d'Action.

COMMENT JOUER - PHASE DE JEU

1. Phase d'Action des Victimes : Actions Principales

Chaque Victime a 2 Points d'Action par tour et peut les utiliser pour réaliser différentes actions pendant son tour. Une même action ne peut pas être réalisée plusieurs fois par la même victime pendant un tour. Réaliser une Action Principale coûte 1 Point d'Action.

 **Courir** : La Victime peut courir en lançant un nombre de dés égal à son AGI. La victime peut réaliser un nombre de pas et/ou retourner de nouvelles tuiles d'un nombre égal au total du résultat des dés.




-Une Victime ne peut pas franchir les obstacles. Les tuiles doivent être reliées par un chemin pour qu'une Victime puisse passer d'une tuile à l'autre.

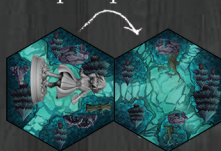
-Une Victime peut faire moins de pas que le résultat des dés mais doit faire 1 pas au minimum.

-Si une Victime parvient à une tuile « Test », elle doit réussir le test avant de pouvoir continuer son chemin.

-Une Victime ne peut revenir sur ses pas lors du même tour.

-Si le résultat des dés est de 0, la Victime peut faire un pas mais ne peut pas tirer une nouvelle tuile « Terrain ».


 **Ramper** : Quand une Victime a 2 blessures, elle devient Gravement Blessée. La Victime peut faire 1 pas et ne peut pas tirer une nouvelle tuile « Terrain ».



-Une Victime Gravement Blessée ne peut réaliser aucune action principale à part Ramper.

-Une Victime « Gravement blessée ne peut faire aucune sous-action à part Ramasser un Objet et Utiliser certaines Cartes « Objet » (Kit de Soins).


-Si une Victime devient Gravement Blessée pendant qu'elle court, elle doit s'arrêter de courir et ne peut pas ramper avant le tour suivant.

 **Décoder** : La Victime peut Décoder pour obtenir la combinaison de l'Entrée du Bunker si elle est sur une tuile « Décodeur ». Le joueur lance un nombre de dés égal à l'INT de la victime.




-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, la Victime reçoit un jeton « Chiffre ». Puis, un jeton « Décodeur » est placé sur la tuile. - Si une victime réussit à Décoder et qu'un jeton « Décodeur » est présent sur la tuile, elle reçoit un jeton « Symbole ».

-Tous les jetons reçus sont partagés entre les Victimes, donc n'importe quelle victime peut amener les jetons sur la tuile « Bunker ».

 **Soigner** : La Victime peut guérir une autre victime présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin. Le joueur lance un nombre de dés égal à l'INT de la victime.



- Si le résultat est supérieur ou égal à 3, 1 la Victime peut guérir une Blessure (en retirant un jeton « Blessure ») de son Tableau de bord ou retirer une Marque du Démon (en retirant un jeton jaune ou rouge).
- Une Victime ne peut se guérir elle-même


 **Fouiller** : La victime peut tenter de trouver en objet sur une tuile « Cadavre » en lançant un nombre de dés égal à sa LUK.



-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, ils peuvent choisir de recevoir 1 carte Objet.

-Si le résultat est supérieur ou égal à 6, ils peuvent choisir de recevoir 2 cartes Objet à la place.


-La victime peut choisir de ne recevoir aucune carte Objet quel que soit le résultat de ses dés.

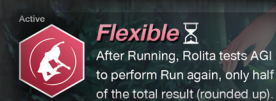
 **Cacher** : La Victime peut tenter de se cacher pour éviter une attaque de Démon et l'effet d'une carte « Évènements » en lançant un nombre de dés égal à sa LUK.



-Si le résultat est supérieur ou égal à 3, la Victime réussit à Se Cacher. Placer un jeton « caché » sur son Tableau de bord. Elle ne peut pas être ciblée par le Démon ou par une carte « Évènement ».

-Le tour suivant, le jeton est retourné pour indiquer que la Victime ne peut Se Cacher pour ce tour. Puis, le jeton est retiré du Tableau de bord de la Victime le tour d'après.

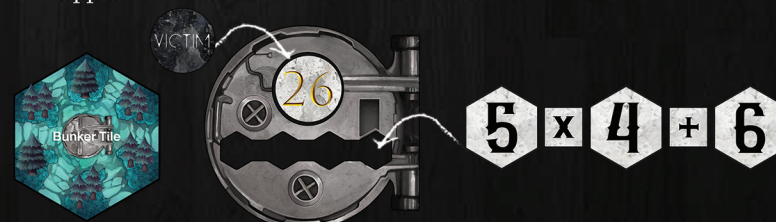
 **Compétence Active** : La Victime peut dépenser un Point d'Action pour utiliser une Compétence Active.



- Cette compétence active peut être utilisée pour la Victime elle-même ou pour une autre victime sur la même tuile ou un tuile adjacente reliée par un chemin.

-Certaines compétences ont un temps de recharge et ne peuvent pas donc pas être réutilisées au tour suivant.

***** Entrer Combinaison** : La Victime doit apporter les jetons « Chiffre » et « Symbole » à la tuile « Bunker » et les arranger de façon à former une formule mathématique (par exemple : $1+5+6$). Placer ou retirer un jeton compte pour une Action. Si le résultat de l'équation formée est égal au jeton « Entrée » sur le plateau « Bunker », le Bunker s'ouvre, et une Victime sur la tuile Bunker ou y arrivant peut y entrer immédiatement sans utiliser d'Action supplémentaire.



-La formule mathématique doit être lue de gauche à droite

-Une Victime Gravement Blessée ne peut entrer dans le Bunker

COMMENT JOUER - PHASE DE JEU

2. Phase d'Action des Victimes : Sous-Actions

Chaque Victime peut réaliser des Sous-Actions sans dépenser de Points d'Action.

➔ Donner une carte « Objet » : La Victime peut donner une ou plusieurs cartes « Objet » à une autre Victime présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin.

-Le nombre de cartes pouvant être données n'est pas limité

-La Victime ne peut pas donner une carte « Objet » équipées sur son tableau de bord.

🏛 Utiliser une carte « Objet » : Le nombre d'utilisation de cartes « Objet » par tour n'est pas limité.

-Les cartes avec le symbole (👉) peuvent être utilisées sur une autre Victime présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin.

-Certaines cartes « Objet » ont des conditions spéciales d'utilisation, comme « Kit de Soins » qui peut être utilisé par une Victime Gravement Blessée ou « Feux d'artifice » qui peut être utilisé pendant le tour du Démon.

-Les Victimes peuvent avoir 5 cartes maximum en main. A la fin de son tour, si le nombre de cartes dans la main d'un joueur dépasse 5, il doit se défausser des cartes de son choix jusqu'à avoir 5 cartes en main.

📦 Equiper/Retirer un équipement : Le nombre de cartes Equipées/Retirées par tour n'est pas limité.



➔ -Chaque Victime peut avoir 2 Objets équipés en même temps au maximum. Si elle veut changer un Objet, elle doit d'abord retirer et défausser un Objet équipé.

Ramasser : La Victime peut ramasser certains jetons sur une tuile « Herbe » ou « Avion Ecrasé ».



-La Victime doit être présente sur la tuile sur laquelle elle Ramasse.

-Si la Victime était en train de courir et s'arrête pour Ramasser, elle doit s'arrêter.

🏠 Compétence Passive : La Victime peut appliquer les effets de sa Compétence Passive 1 fois par tour si elle est débloquée.

🏃 Passer un Test : Si une Victime passe par une tuile « Test », elle doit s'arrêter et tenter de réussir selon ses caractéristiques avant de se remettre à Courir (page 7).

3. Phase d'Evènement

La dernière Victime à jouer son tour pioche une carte « Evènement ».

Chaque carte affecte tous les joueurs.

- Si l'effet d'une carte « Evènement » a une durée de 1 tour, la Victime place la carte sur son Tableau de bord jusqu'à la fin du tour suivant. Cette carte « Evènement » applique son effet au début du la prochaine Phase d'Action des Victimes.

Au tour d'après, le joueur retire la carte de son Tableau de bord quand il commence à jouer.

- Dès qu'un joueur tire la carte « Ténèbres » (« Darkness »), qui est la dernière carte du paquet « Evènements », la partie s'arrête et le Démon a gagné.



4. Phase de Malédiction

A 2 ou 4 joueurs, la Phase de Malédiction a lieu après le 3ème tour de jeu.

A 3, 5 ou 6 joueurs, la Phase de Malédiction a lieu après le 2ème tour de jeu.

Une des Victimes va être possédée par un Démon.

Piocher une carte « Malédiction » (« Curse »), chaque Victime doit passer un test selon la carte piochée. Chaque Démon requiert un test spécifique, par exemple, le Loup-Garou requiert un test d'INT, donc les Victimes devront lancer un nombre de dés égal à son score d'INT. La Victime avec le score le plus bas devient possédée. Si deux Victimes ou plus obtiennent le même score, elles relancent un dé chacune jusqu'à être départagées.



-Le joueur de la Victime possédée échange sa Figurine et son Tableau de bord avec ceux du Démon présenté sur la carte « Malédiction » et place un marqueur sur la valeur de départ de Rage du Démon



-Placer 3 Marqueurs d'Endurance sur le Tableau de bord du Démon. A chaque début de tour du Démon, ajouter un marqueur d'Endurance sur le Tableau de bord du Démon.



5. Phase d'Action du Démon : Actions Principales

Le Démon a deux Points d'Action par tour et peut réaliser jusqu'à 2 Actions Principales différentes par tour (Dans une partie à 6 joueurs, le démon a 3 Points d'Action par tour).

Le Démon ne peut pas réaliser la même action 2 fois dans le même tour.

🐾 Chasser : Le Démon peut se déplacer d'un nombre de pas inférieur ou égal au résultat de son lancer de dé de Démon (D6 au départ).

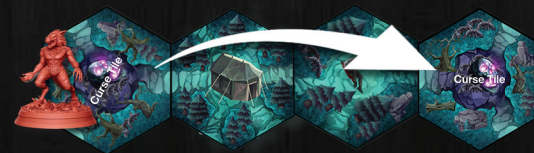


-Le Démon ne peut pas franchir les obstacles. Les tuiles doivent être reliées par un chemin pour passer d'une tuile à l'autre.

-Si le résultat du dé est égal à la Rage du Démon, le Démon ne peut pas se déplacer et augmente de 1 sa Rage à la place.

-Le Démon ne peut pas piocher de nouvelles tuiles « Terrain » et peut se déplacer uniquement via les tuiles existantes.

-Le Démon peut se déplacer d'une tuile « Malédiction » à une autre pour 1 déplacement.



COMMENT JOUER - PHASE DE JEU

-Le Démon ne passe pas de Test pour traverser les tuiles Test. Quand le Démon arrive sur une tuile Test, il doit s'arrêter mais peut toujours attaquer ou utiliser une Compétence sur une Victime présente sur la même tuile.



- Attaquer :** Le démon peut attaquer une Victime présente sur la même tuile en lançant le dé du Démon pour déterminer son score d'Attaque.
 - Après l'attaque du Démon, la Victime lance un nombre de dé égal à sa VIT pour déterminer son score de Défense.
 - Si le score d'attaque du Démon est supérieur au score de défense de la Victime, l'attaque réussit et la Victime reçoit 1 Blessure.

Compétences Actives :



- Coup spécial 1 : Dépenser 1 Point d'Action et 1 Point d'Endurance. La Compétence peut être améliorée pour obtenir +1 de Puissance d'Attaque et une capacité spéciale (L'amélioration peut être réalisée plusieurs fois pour augmenter les dégâts d'attaque).
- Coup spécial 2 : Dépenser 1 Point d'Action et 2 Points d'Endurance. La Compétence peut être améliorée pour obtenir +1 de Puissance d'Attaque et une capacité spéciale (L'amélioration peut être réalisée plusieurs fois pour augmenter les dégâts d'attaque).



- Certaines compétences ont un Effet affaiblissant ou Spécial. Utiliser les jetons jaunes ou rouges selon la description de la Compétence. Si l'effet affecte une Victime, placer le jeton sur le Tableau de bord de la Victime, s'il affecte une tuile « Terrain », placer le jeton sur la tuile.
- Les Effets Affaiblissants des Démon ne se cumulent pas.
- Après que le Démon a utilisé une Compétence Active pour Attaquer, la Victime lance un nombre de dé égal à sa VIT pour déterminer son score de Défense.
- Si le score d'attaque du Démon est supérieur au score de défense de la Victime, l'attaque réussit et la Victime reçoit 1 Blessure.

Couf fatal : Dépenser 1 Point d'Action et 3 Points de Rage. La Compétence Mortelle peut cibler uniquement une Victime Gravement Blessée présente sur la même tuile que le Démon.



-Après utilisation de la Compétence Mortelle, la Victime est éliminée de la partie. La Rage du Démon est remise à 0.

-Certaines Compétences ont un Effet affaiblissant ou Spécial. Utiliser les jetons jaunes ou rouges selon la description de la Compétence. Si l'effet affecte une Victime, placer le jeton sur le Tableau de bord de cette Victime, s'il affecte une tuile « Terrain », placer le jeton sur cette tuile.

6. Phase d'Action du Démon : Sous-Actions

Durant sa phase, le Démon peut réaliser des Sous-Actions sans dépenser de Point d'Action.

- Compétence Passive :** Cette Compétence affecte l'action Chasser ou Attaquer du Démon.
 - La Compétence Passive peut être améliorée pour améliorer le D6 du Démon en D10 (cette amélioration ne peut être réalisée qu'une seule fois).
- Rage :** Si une Victime devient Gravement Blessée, la Rage du Démon peut augmenter de 1.
 - Après l'utilisation d'une Compétence Active, retirer les marqueurs d'Endurance du Tableau de bord du Démon.
- Niveau de rage :** Obtenez 1 niveau de rage s'il y a des victimes avec le statut de blessure critique (2 blessures).
 - La Rage du Démon peut augmenter durant le tour des Victimes.
 - Quand un Attaque ou un Compétence Active du Démon échoue, la Rage du démon peut augmenter de 1 par échec (par exemple, la Sorcière utilise sa 2ème Compétence Active pour Attaquer 2 Victimes. Si elle échoue à toucher les 2, sa Rage peut augmenter de 2).
 - Quand le démon a 3 Points de Rage, il peut réaliser une Action supplémentaire à partir du prochain tour. Cette effet dure tant que le Démon a 3 Points de Rage.
- Améliorer une Compétence :** Dépenser 2 Points de Rage pour obtenir un jeton violet (6 maximum).
 - Placer le jeton violet sur la Compétence à améliorer
 - La compétence Passive ne peut être améliorée qu'une seule fois.
 - Les Compétences Actives peuvent être améliorées plusieurs fois pour augmenter leur Puissance d'Attaque.

Conditions de Victoire

Pour les Victimes

- 2 ou 4 joueurs : si au moins 2 Victimes arrivent à entrer dans le Bunker, les Victimes gagnent.
- 3 ou 5 joueurs : si au moins 3 Victimes arrivent à entrer dans le Bunker, les Victimes gagnent.
- 6 joueurs : si au moins 2 Victimes arrivent à entrer dans le Bunker, les Victimes gagnent.

Pour le Démon (n'importe laquelle des Conditions suivantes)

- Si toutes les Victimes sont Gravement Blessées, le Démon gagne.
- Si le Démon parvient à éliminer 2 Victimes, il gagne.
- Si la carte « Ténèbres » (« Darkness ») est tirée lors de la phase « Evènement », le Démon gagne.

Statut « Gravement Blessé »

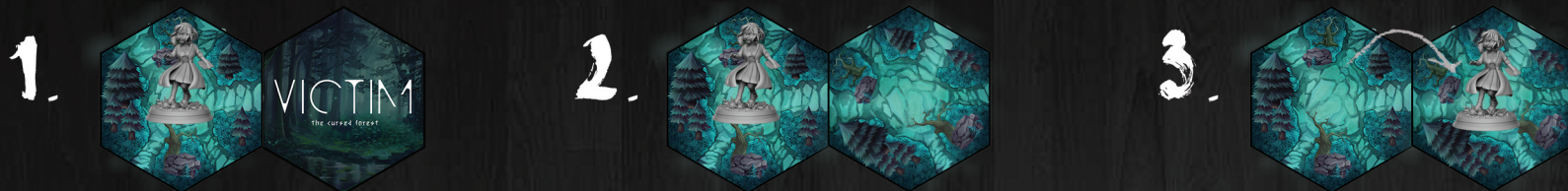
Quand une Victime reçoit une 2ème Blessure, elle devient Gravement Blessée. Sa figurine est placée en position couchée sur les tuiles Terrain.

- Tout Effet Affaiblissant est retiré du Tableau de bord de la Victime.
- Une Victime Gravement Blessée peut uniquement ramper et espérer que les autres Victimes la soignent.
- Une Victime Gravement Blessée peut utiliser la carte « Kit de Soins » (« Aid Box ») pour se soigner.
- Si une Victime Gravement Blessée rampe jusqu'à une tuile « Herbe », 1 Blessure est soignée automatiquement. Le jeton « Herbe » est retiré de la tuile.
- Une Victime Gravement Blessée ne peut donner ou recevoir de cartes.
- La Capacité Passive d'une Victime Gravement Blessée ne fait plus effet. Une Victime Gravement Blessée ne bénéficie plus des effets des Compétences Passives des autres Victimes.



Tuiles « Terrain »

Si une Victime veut ouvrir un nouveau chemin pendant son Action de Course, elle doit tirer une nouvelle tuile « Terrain » et la placer, face cachée, à côté de la tuile sur laquelle elle est située. Ensuite, la tuile est retournée et orientée de façon à créer en chemin avec la tuile sur laquelle la Victime est située. Si une Victime Court sur une tuile « Test », elle doit réussir le Test décrit pour reprendre son chemin. Si une Victime Court sur une tuile « Malédiction », elle doit piocher une carte « Evènement », puis peut reprendre son chemin.



1. Tuiles « Terrain » Normales

Les Victimes doivent connecter les tuiles pour créer un réseau de chemins dans la forêt.



2. Tuiles « Décodeur »

Les Victimes peuvent réaliser l'Action Décodeur sur cette tuile. Si la Victime réussit son Action, elle reçoit un jeton « Chiffre », puis place un jeton « Décodeur » sur cette tuile. Si la Victime réussit son Action sur une tuile avec un jeton « Décodeur », elle reçoit un jeton « Symbole ».



3. Tuiles « Cadavre »

Les Victimes peuvent réaliser une action de Fouille sur cette tuile pour trouver des objets (Sans limite).



4. Tuiles « Malédiction »

Si une Victime pioche ou arrive sur une tuile « Malédiction », elle doit piocher une carte « Evènement » et la révéler avant de continuer. Le Démon peut voyager entre les tuiles « Malédiction ».



5. Tuile « Bunker »

Quand une Victime arrive sur la tuile « Bunker », elle doit piocher un jeton « Entrée » et le placer sur le plateau « Bunker ». La Victime doit arranger les jetons « Chiffre » et « Symbole » en une formule mathématique donnant le résultat indiqué sur le jeton. En cas de succès, la Victime entre immédiatement dans le Bunker, sans dépenser de Point d'Action.



6. Tuile « Test »

Il existe 4 types de tuiles « Test » : AGI, VIT, INT et LUK. Les Victimes peuvent quitter une tuile « Test » dans n'importe quelle direction pour rejoindre une tuile adjacente. Quand une Victime arrive sur une tuile « Test », elle doit s'arrêter et réaliser un test de Caractéristique avant de reprendre son chemin. Si la Victime réussit, sa Caractéristique testée est augmentée de 1 Point, sinon, elle reçoit une Blessure.



Par exemple, une Victime avec 3 en AGI lance 3 dés. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, la Victime réussit le Test et son AGI augmente de 1 Point. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, la Victime reçoit 1 Blessure et ne peut plus courir pour ce tour.

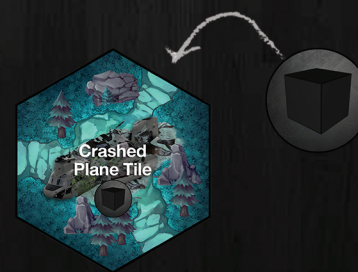
7. Tuiles « Herbe »

Quand une tuile « Herbe » est piochée, placer un jeton « Herbe » dessus. Quand une Victime est sur une tuile « Herbe », elle peut ramasser une herbe pour Se Soigner (1 Herbe soigne seulement 1 Blessure). Le jeton doit ensuite être retiré de la tuile.



8. Tuiles « Epave d'Avion »

Quand une tuile « Epave d'Avion » est piochée, placer un jeton « Boîte noire » dessus. Une Victime présente sur la tuile peut Ramasser le jeton « Boîte noire » pour piocher 3 cartes « Objet ». Retirer le jeton de cette tuile.



Les Victimes



Agile (Compétence Active) : Après avoir utilisé l'Action Courir, Rolita teste son AGI pour Courir une 2ème fois. Cependant, elle ne peut faire qu'un nombre de pas égal à la moitié du résultat des dés, arrondi au supérieur.

-Si cette compétence est utilisée après qu'une carte « Evènement » a affecté l'Action Courir de Rolita (par exemple, la Neige), diviser par deux le résultat après application de l'effet de l'évènement.



Encouragement (Compétence Passive) : Quand un de ses coéquipiers utilise l'Action Courir, il peut réaliser 1 pas supplémentaire.

-Cet effet s'active quand Rolita atteint 5 en AGI.

-Si un des coéquipiers réalise l'Action Courir et fait 0, il peut faire 2 pas (1+1), mais ne peut pas piocher de tuile « Terrain ».

-Cette Compétence affecte uniquement Courir, elle n'affecte pas Ramper. - Si une carte « Evènement » a affecté l'Action Courir de de ses coéquipiers (par exemple, la Neige), ils peuvent réaliser un pas supplémentaire après application de l'effet de l'évènement.



Débrouillard (Compétence Active) : Défausser une carte « Objet » pour améliorer d'1 Point une caractéristique (LUK/INT/VIT/AGI) d'une des Victimes.

-Diego peut utiliser cette compétence sur lui-même ou sur une autre Victime présente sur la même tuile que lui ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin.

-Un Objet Equipé ne peut pas être défaussé pour activer cette Compétence.



Chanceux (Compétence Passive) : Quand Diego réussit une Action de Fouille, il reçoit un Objet supplémentaire.

-Cet effet s'active quand Diego atteint 5 en LUK.

- Si le résultat est supérieur ou égal à 3, Diego reçoit 2 cartes « Objet ».

-Si le résultat est supérieur ou égal à 6, Diego reçoit 3 cartes « Objet ».



Lien Intelligent (Compétence Active) : Toutes les autres Victimes peuvent réaliser une Action Principale Jusqu'au prochain tour de Lucien.

-Une Victime affectée par Lien Intelligent ne peut réaliser 2 fois la même action.

-Placer le jeton « Lien Intelligent » sur le Tableau de bord de Lucien. Retirer le au début de son prochain tour.



Code Parfait (Compétence Passive) : Quand Lucien réussit l'Action Décoder, il reçoit un jeton supplémentaire.

-L'effet s'active quand Lucien atteint 5 en INT.

- S'il réussit à Décoder sur une tuile sans jeton

« Décodeur », il reçoit 1 jeton « Chiffre » et 1 jeton « Symbole ».

-S'il réussit à Décoder sur une tuile avec un jeton « Décodeur », il reçoit 2 jetons « Symbole »

Les Victimes



Analyse du Terrain (Compétence Active) : Anya donne un jeton « Analyse du Terrain » à l'une des Victimes. Cette Victime, réussit automatiquement les Tests sur les tuiles « Test » durant 1 tour.



- Cette Compétence peut être utilisées sur Anya ou sur une autre Victime présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin.



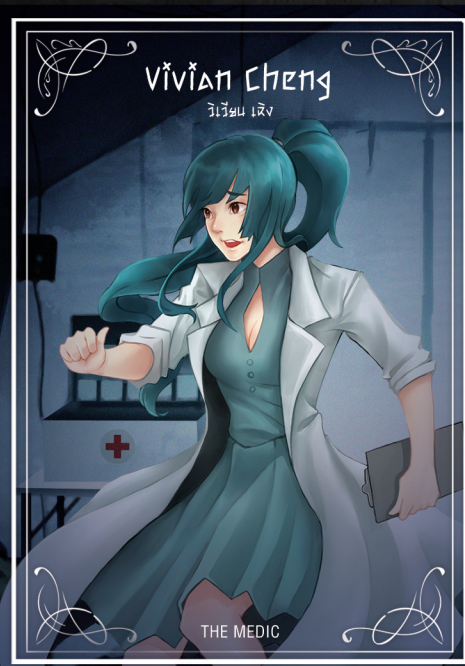
- La Victime bénéficiant d'Analyse du Terrain reçoit les bonus de Caractéristique pour chaque Test passé de cette façon.

- Retirer le jeton « Analyse du Terrain » du Tableau de bord de la Victime à la fin de son tour



Photo Flash (Compétence Passive) : Au début de son tour, Anya peut regarder les 3 tuiles du dessus d'une des piles de tuiles « Terrain » et les remettre sur le dessus ou au-dessous de la pile dans n'importe quel ordre.

- Cet effet s'active quand Anya atteint 3 en AGI et en LUK.



Auto-Soin (Compétence Active) : Vivian réalise un test d'INT. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, elle se soigne 1 Blessure

- Cette Compétence n'est pas comptée comme la Compétence Principale Soigner. Vivian peut donc se soigner et soigner une autre Victime au cours du même tour.

- Comme pour Soigner, cette Compétence peut être utilisé pour retirer un Effet Affaiblissant



Montée d'Adrénaline (Compétence Passive) : Après avoir subi une Attaque du Démon, Vivian peut Courir sans utiliser de Points d'Action.

- L'effet est activé quand Vivian atteint 3 en INT et AGI.

- Après avoir testé sa VIT pour déterminer ses Points de Défense, qu'elle ait réussi ou non à se défendre, Vivian teste son AGI, puis fait un nombre de pas égale au résultat des dés.

- Vivian ne peut pas piocher de nouvelles tuiles « Terrain » quand elle utilise cette Capacité

- Cette compétence ne s'applique pas si Vivian est Gravement Blessée.



Tir (Compétence Active) : Sean peut tirer sur le Démon pour réduire ses Points d'Action de 1 pour le prochain tour. Recharger pendant 1 tour après utilisation



- Cette Compétence peut cibler le Démon s'il est présent sur la même tuile ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin.



- Quand Sean utilise cette Compétence, placer le jeton « Balle de Pistolet » sur le Tableau de bord du Démon et le jeton « Tir » sur le Tableau de bord de Sean. Au tour suivant de Sean, retirer le jeton « Balle de Pistolet » et retourner le jeton « Tir » pour indiquer que Sean est en train de recharger son pistolet. Au tour d'après, retirer le jeton « Tir » du Tableau de bord de Sean.

- Sean ne peut pas tirer sur le Démon s'il a le jeton « Balle de Pistolet » sur son Tableau de bord.



Brave (Compétence Passive) : Si Sean est sur la même tuile que d'autres Victimes, le démon doit l'attaquer.

- L'effet s'active quand Sean atteint 5 en VIT.

- Cette compétence n'affecte pas une Attaque ou Compétence de Démon qui cible plusieurs Victimes.

Les Démons



Odeur de Sang (Passif) : Si une des Victimes a au moins 1 Blessure, le Loup-Garou peut relancer son dé de Chasse ou d'Attaque

Amélioration : Remplacer le D6 utilisé pour la Chasse et l'Attaque par un D10.

- Cette capacité peut être utilisée une seule fois par tour (soit pour la Chasse, soit pour l'Attaque).



Marquage (Coup spécial 1) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 2. Placer la Marque (jeton jaune) sur une Victime présente sur la même tuile. Cette Victime devient Marquée, et le Loup-Garou peut l'attaquer immédiatement. Si une Victime Marquée réalise l'Action Courir, le Loup-Garou peut réaliser l'Action Chasse sans utiliser de Points d'Action

Amélioration : +1 à la Puissance d'attaque, le Loup-Garou peut Marquer plusieurs Victimes.

- Avant l'Amélioration, seule 1 Victime peut porter la Marque. Si le Loup

- Garou Marque une autre Victime, la première n'est plus Marquée.

- Si le Loup-Garou atteint une tuile « Test » en se déplaçant grâce à cette Compétence, il doit s'arrêter.



Coups de Griffes (Coup spécial 2) : Dépenser 2 Endurances. La Puissance d'Attaque initiale est de 3. Le Loup-Garou attaque deux fois une Victime présente sur la même tuile.

Amélioration : +1 à la Puissance d'attaque, le Loup-Garou attaque 3 fois.

- La Victime qui subit l'Attaque doit faire un test de VIT pour chaque Attaque pour déterminer sa Défense, (2 avant l'amélioration et 3 après).



Morsure du Loup (Coup fatal) : Dépenser 3 Points de Rage, le Loup-Garou asservit une Victime Gravement Blessée présente sur la même tuile. L'Esclave (jeton rouge) est placé sur le Tableau de bord de la Victime pour indiquer son nouveau statut. La Victime Asservie est maintenant passée du côté du Démon et ne peut réaliser que 2 Actions : Chasser et Attaquer. Ces Actions sont réalisées en lançant le dé de Démon.

- L'Esclave utilise le même dé de Démon que le Loup-Garou (D10 si Flair Sanguinaire a été amélioré)

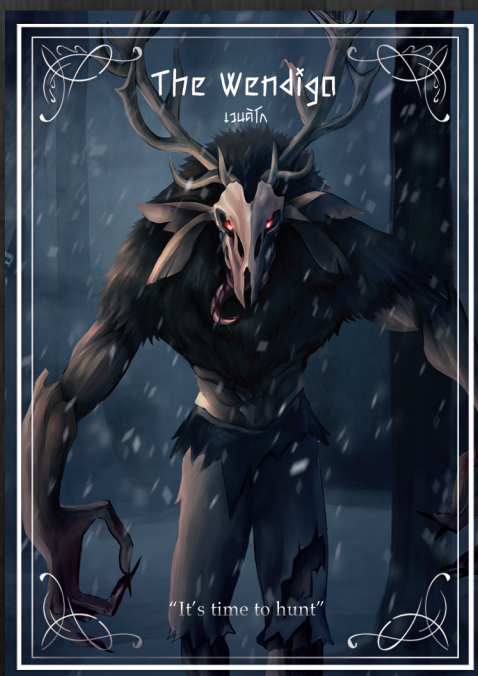
- L'esclave a les mêmes restrictions de mouvement que le Démon

- L'esclave ne peut améliorer de Compétences, ne gagne pas de Rage et n'as pas d'Endurance.



Frénésie (Passif) : Le Wendigo peut Attaquer toutes les victimes présentes sur la même tuile que lui.

Amélioration : Remplacer le D6 utilisé pour la Chasse et l'Attaque par un D10.



Embuscade (Coup spécial 1) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 2. Le Wendigo peut utiliser cette Compétence pour Chasser de nouveau. S'il arrive sur une tuile occupée par une ou plusieurs Victimes, il peut Attaquer 1 Victime présente sur cette tuile.

Amélioration : +1 à la Puissance d'attaque, le Wendigo peut passer à travers les obstacles lorsqu'il Chasse avec cette Compétence.

- Si le Wendigo atteint une tuile « Test », il doit s'arrêter, mais si une Victime est présente sur cette tuile, le Wendigo peut l'Attaquer



Charge Démentielle (Coup spécial 2) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 2. Le Wendigo charge dans la direction choisie, en ligne droite, à travers les obstacles, jusqu'au bord du Terrain. Il Attaque toutes les Victimes sur son passage.

Amélioration : +1 à la Puissance d'attaque, le Wendigo peut traverser les tuiles « Test » lorsqu'il utilise cette compétence.

- Si le Wendigo rencontre une tuile « Test » et que Charge Démentielle n'a pas encore été améliorée, il doit s'arrêter. Si une Victime est présente sur cette tuile, il l'Attaque.

- Le Wendigo ne peut pas s'arrêter à mi-chemin quand il utilise cette Compétence. Il doit continuer jusqu'à la dernière tuile sur son chemin.



Viande Fraîche (Coup fatal) : Dépenser 3 Points de Rage, retirer du jeu une Victime Gravement Blessée et présente sur la même tuile que le Wendigo. Placer ensuite la Viande (jeton rouge) sur le Tableau de bord du Démon. Ce jeton donne +1 à la puissance de toutes les Attaques du Wendigo. Quand le Wendigo obtient un score identique à son niveau de Rage lors de l'Action Chasser, il peut réaliser 0 + 1 déplacement et reçoit 1 Point de Rage.

Les Démons



Poupée Vaudou (Compétence Passive) : La Sorcière peut Attaquer un Victime présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente. Si l'attaque réussit, la Sorcière gagne 1 Point d'Endurance.
Amélioration : Remplacer le D6 utilisé pour la Chasse et l'Attaque par un D10.
-La Sorcière peut Attaquer une Victime sur une tuile adjacente même si elle n'est pas reliée par un chemin



Explosion morbide (Coup spécial 1) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 3. La Sorcière lance un sortilège qui fait exploser une tuile « Cadavre », provoquant une Attaque sur 1 Victime présente sur cette tuile ou sur une tuile adjacente.

Amélioration : +1 à la Puissance d'attaque, après l'utilisation de cette Compétence, placer Corps Détruit (jeton jaune) sur la tuile ciblée. Les Victimes ne peuvent plus Fouiller cette tuile.

-La sorcière peut Attaquer une Victime sur une tuile adjacente même si elle n'est pas reliée par un chemin.

-Si cette Compétence a été améliorée, la Sorcière peut toujours utiliser cette Compétence même si le Corps a déjà explosé.



Appel du Tonnerre (Coup spécial 2) : Dépenser 2 Points d'Endurance. La puissance d'Attaque initiale est de 3. La Sorcière fait tomber un éclair sur une tuile « Décodeur », provoquant une Attaque sur une Victime présente sur cette tuile.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, après l'utilisation de cette Compétence, placer Cassé (jeton rouge) sur la tuile frappée par la foudre. Les Victimes ne peuvent plus Décoder tant que le jeton est présent sur la tuile. Elles peuvent tenter de Décoder pour réparer le Décodeur et retirer le jeton.

-Si cette Compétence a été améliorée, la Sorcière peut toujours l'utiliser sur une tuile déjà frappée par la foudre.



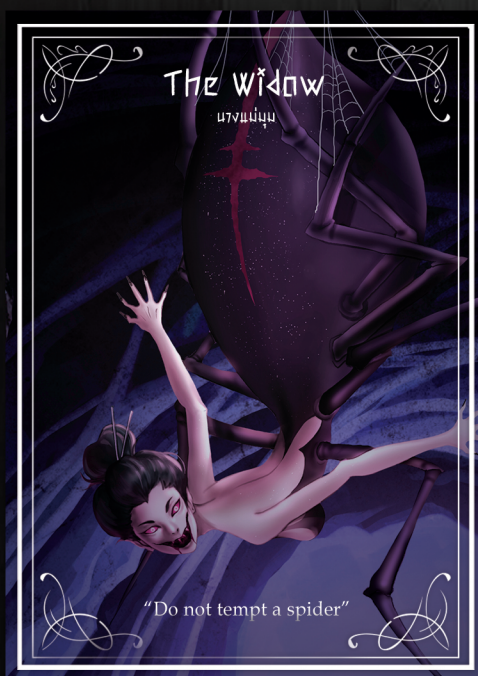
Malédiction Sanguine (Coup fatal) : Dépenser 3 Points de Rage, retirer du jeu une Victime Gravement Blessée présente sur la même tuile que la Sorcière. Puis chaque autre Victime non Blessée reçoit 1 Blessure.



Crochets Venimeux (Passif) : Si la Veuve réussit une Attaque, la Victime devient Empoisonnée (jeton jaune). Quand une Victime Empoisonnée doit passer un Test pour réaliser une Action ou une Compétence, elle doit lancer 1 dé de moins.

Amélioration : Remplacer le D6 utilisé pour la Chasse et l'Attaque par un D10.

-Le Poison n'affecte pas la valeur des Caractéristiques des Victimes (LUK/INT/VIT/AGI), mais uniquement le nombre de dés lancés. Il affecte toutes les Actions nécessitant une Caractéristique, tel que Courir, Soigner, Décoder, etc...



Toile d'Araignée (Coup spécial 1) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'attaque initiale est de 2. Placer une Toile (jeton rouge) sur une tuile « Terrain » inoccupée. Quand une Victime arrive sur cette tuile, elle doit s'arrêter, devient Empoisonnée (jeton jaune) et la Veuve l'Attaque immédiatement. La Toile est ensuite retirée de la tuile.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, la Veuve peut placer 2 Toiles à la fois, au lieu d'une.

-Il peut y avoir au maximum 6 Toiles d'Araignée en même temps. Si la Veuve utilise Toiles d'Araignée alors que 6 Toiles sont déjà présentes, elle doit retirer des Toiles d'Araignée de son choix pour en conserver 6.

-Si la Victime piégée réussit à se défendre, elle peut continuer à se déplacer. Sinon, elle doit arrêter son déplacement sur cette tuile.



Brume Empoisonnée (Coup spécial 2) : Dépenser 2 Points d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 3. La Veuve attaque jusqu'à 2 Victimes, présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, si l'Attaque réussit, les Victimes attaquées deviennent Empoisonnées (jeton jaune).

-La Veuve peut attaquer des Victimes présentes sur des tuiles adjacentes même si elles ne sont pas reliées par un chemin.



Balafre Toxique (Coup fatal) : Dépenser 3 Points de Rage, retirer du jeu 1 Victime Gravement Blessée. Toutes les autres Victimes deviennent Empoisonnées.

Les Démons



Ruée des Ombres (Passif) : Quand le Doppelgänger chasse, il peut partager ses pas entre son Corps Principal et ses Ombres (jeton rouge), mais il peut attaquer 1 seule Victime à la fois.
Amélioration : Remplacer le D6 utilisé pour la Chasse et l'Attaque par un D10.
-Après avoir été possédé par le Doppelgänger, placer une Ombre (jeton rouge) sur la même tuile que le Corps Principal.



Epines d'Ombre (Coup spécial 1) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 2. Le Doppelgänger attaque toutes les Victimes présentes sur la même tuile que le Corps Principal et ses Ombres.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, si l'Attaque réussit, le Doppelgänger peut immédiatement réaliser une Action de Chasse.
-Si le Corps Principal et une Ombre sont sur la même tuile, la Victime ne subit qu'une seule Attaque.
-Après l'amélioration, la Chasse peut être répétée 1 fois.



Déplacement Dimensionnel (Coup spécial 2) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque de départ est de 2. Echanger de place 1 Victime avec le Corps Principal ou une de ses Ombres présente à 3 tuiles de distance maximum. La Victime subit ensuite une Attaque.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, si l'Attaque réussit, le Doppelgänger peut immédiatement réaliser une Action de Chasse.
-Après l'amélioration, la Chasse peut être répétée 1 fois.



Dédoublément (Coup fatal) : Dépenser 3 Points de Rage, retirer du jeu 1 Victime présente sur la même tuile que le Doppelgänger ou une de ses Ombres (jeton rouge). Puis, placer une nouvelle Ombre (jeton rouge) sur cette tuile.



Effroi (Passif) : Si le Fantôme réussit une Attaque, la Victime devient Effrayée (jeton jaune). Une Victime effrayée ne peut utiliser son Passif.

Amélioration : Remplacer le D6 utilisé pour la Chasse et l'Attaque par un D10.
-L'effet d'Effroi s'applique après le tour du Démon, par exemple si Vivian devient Effrayée, elle peut toujours utiliser Montée d'Adrénaline pendant ce tour.



Danse Terrifiante (Coup spécial 1) : Dépenser 1 Point d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 2. Le Fantôme Attaque 1 ou 2 Victimes présentes sur la même tuile ou sur une tuile adjacente.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, si l'Attaque réussit, la Victime devient Effrayée.
-Le Fantôme peut Attaquer des Victimes présentes sur des tuiles adjacentes même si elles ne sont pas reliées par un chemin.



Derrière toi ! (Coup spécial 2) : Dépenser 2 Points d'Endurance. La Puissance d'Attaque initiale est de 2. Le Fantôme se téléporte sur la même tuile que n'importe quelle Victime, puis réalise une Attaque.

Amélioration : +1 à la Puissance d'Attaque, si l'Attaque réussit, la Victime devient Effrayée.



Fredonnement Lancinant (Coup Fatal) : Dépenser 3 Points de Rage, retirer du jeu une Victime Gravement Blessée présente sur la même tuile que le Fantôme. Puis, toutes les autres Victimes deviennent Effrayées.

Les Jetons



Jeton « Blessure »

- Quand une Victime reçoit une Blessure, placer ce jeton sur son Tableau de bord (1 par Blessure reçue)



Jeton « Balle de Pistolet » (Sean et carte « Pistolet »)

- Quand Sean réalise l'Action « Tir » ou quand une Victime utilise la carte « Pistolet », placer ce jeton sur le Tableau de bord du Démon pour réduire ses Points d'Action de 1 pendant 1 tour.



Jeton « Marteau »

- Quand une Victime utilise la carte « Marteau », placer ce jeton à la place d'un chemin reliant 2 tuiles.



Jeton « Lien Intelligent » (Lucien)

- Quand Lucien utilise « Lien Intelligent »
Quand Lucien utilise « Lien Intelligent », placer ce jeton sur son Tableau de bord. Ses coéquipiers reçoivent 1 Action supplémentaire ce tour.



Jeton « Analyse du Terrain » (Anya)

- Quand Anya utilise « Analyse du Terrain », placer ce jeton sur la Victime de votre choix. Cette Victime passe automatiquement tous les Tests des Tuiles « Test » pour ce tour. Ground Analyze Token (Anya)



Jeton « Tir » (Sean)

- Quand Sean utilise « Tir », placer ce jeton face-cachée (recharge) sur le Tableau de bord de Sean jusqu'à la fin du prochain tour de Sean



Jeton « Décodeur »

- Quand une Victime réussit à Décoder, placer ce jeton sur la tuile « Décodeur ».



Jeton jaune

- Quand le Démon utilise une compétence avec un Effet Affaiblissant ou Spécial, placer ce jeton sur le Tableau de bord de la Victime ou sur une tuile « Terrain ».



Jeton rouge

- Quand le Démon utilise une compétence avec un Effet Affaiblissant ou Spécial, placer ce jeton sur le Tableau de bord de la Victime ou sur une tuile « Terrain ».



Jeton violet

- Quand le Démon améliore un de ses compétence, place ce jeton sur le Tableau de bord du Démon (sur la compétence améliorée).



Jeton « Chiffre »

- Si la Victime réussit son Action « Décoder », elle reçoit 1 jeton « Chiffre ».



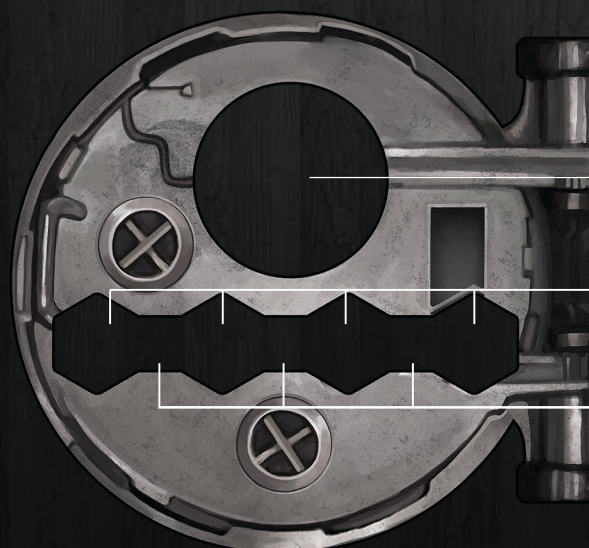
Jeton « Symbole »

- Si la Victime réussit son Action « Décoder » sur une tuile avec le jeton « Décodeur », elle reçoit 1 jeton « Symbole ».



Jeton « Entrée »

- Quand la tuile « Bunker » est révélée, piocher au hasard une carte « Entrée » et placer sur le jeton correspondant sur le plateau « Bunker ». Ceci sera le Nombre à former pour ouvrir le Bunker.



Plateau « Bunker »

- Quand la tuile « Bunker » est révélée, placer un jeton « Entrée » ici

- Utiliser l'Action « Entrer Combinaison » pour placer un jeton « Chiffre » ici

- Utiliser l'Action « Entrer Combinaison » pour placer un jeton « Symbole » ici

Les Cartes « Objet »



Les Cartes « Objets » avec cette icône doivent être défaussées après usage (3 cartes de chaque).

Kit de Soins : Soigner 1 Blessure sur la Victime de son choix (l'utilisateur peut se soigner lui-même). Peut-être utilisé par une Victime Gravement Blessée.

-L'utilisateur peut choisir n'importe quelle Victime présente sur la même tuile ou sur une tuile adjacente reliée par un chemin.

Feux d'artifices : Protège l'utilisateur d'1 Attaque de Démon (peut-être utilisé lors du tour du Démon).

-Cette carte doit être utilisé avant le jet de Défense.

Lampe de poche : L'utilisateur regarde les tuiles du dessus d'une des piles de tuiles « Terrain » et les replace sur le dessus ou en-dessous de cette pile dans l'ordre de son choix.

Manuel : L'utilisateur peut relancer le dé de son choix lors de n'importe quel test (peut-être utilisé lors du tour du Démon).

Pistolet : L'utilisateur place le jeton « Balle de Pistolet » sur le Tableau de bord du Démon. Les Actions du Démon sont réduites de 1 Point pour 1 tour.

- Utilisable uniquement si le Démon est présent sur la même tuile ou une tuile adjacent reliée par un chemin.

Marteau : Détruit un obstacle sur une tuile « Terrain » pour créer un chemin.

-Placer un jeton « Marteau » entre les tuiles maintenant connectées.



Les Cartes « Evènements »

Animaux Sauvages : Chaque Victime présente sur une tuile « Cadavre » défausse 1 de ses Cartes « Objet » ou reçoit 1 Blessure.

Coup de Tonnerre : Chaque Victime présente sur une tuile « Décodeur » défausse 1 de ses Cartes « Objet » ou reçoit 1 Blessure.

Magie Noire : Le Démon reçoit 1 Point de Rage supplémentaire. Si cette carte est piochée avant que la phase de Malédiction ait eu lieu, les Victimes présentes sur une tuile « Malédiction » reçoivent 1 Blessure.

Essaim d'Insectes : Chaque Victime présente sur une tuile « Test » doit repasser le Test.

-Si la Victime réussit, la valeur de leur Caractéristique testée augmente de 1 Point.

-Si elle échoue, elle reçoit 1 Blessure

Cris de Corbeaux : Les Victimes ne peuvent pas utiliser leurs compétences jusqu'à la fin du tour.

-Les effets d'un jeton de Compétence placé avant l'Evènement est toujours actif.



Ces cartes objets peuvent être équipées (1 carte de chaque).

Amulette : Donne à la Victime 1 Point de LUK supplémentaire lors d'un test de LUK ou pour réaliser une Action impliquant LUK.

-Ajouter le bonus après le lancer de dés.

Calculatrice : Donne à la Victime 1 Point de INT supplémentaire lors d'un test de INT ou pour réaliser une Action impliquant INT.

-Ajouter le bonus après le lancer de dés.

Veste : Donne à la Victime 1 Point de VIT supplémentaire lors d'un test de VIT ou pour réaliser une Action impliquant VIT.

-Ajouter le bonus après le lancer de dés.

Chaussures : Donne à la Victime 1 Point de AGI supplémentaire lors d'un test de AGI ou pour réaliser une Action impliquant AGI.

-Ajouter le bonus après le lancer de dés.

Grêle : Chaque doit défausser la moitié de ses Cartes « Objet » en main (arrondi à l'inférieur).

Neige : Le nombre de pas que peut faire une Victime est divisé par deux pour le prochain tour (arrondi au supérieur).

- Les pas supplémentaires donnés par une Carte « Objet » ou le passif d'une Victime est ajouté après la modification par l'Evènement.

Stress : Chaque Victime choisit 2 de ses Caractéristiques (LUK/INT/VIT/AGI). La valeur de ces 2 Caractéristiques est réduite de 1 et la valeur des autres est augmentée de 1.

Ténèbres : Les Ténèbres Maléfiques se répandent dans toutes la forêt. Les Victimes perdent immédiatement.



HEXA HOUSE

SPECIAL THANKS

Christophe Petitjean

WWW.HEXAHOUSEGAMES.COM